

体育科教育学 ポスター発表

[11 教-ポ-03]小学校6年生におけるネット型のゲームパフォーマンスに関する達成基準の事例的検討

攻守一体型「テニスの簡易型ゲーム」の単元を通して

○Masahiro Kitamura¹, Nozomi Nakagawa², Yoshinori Okade³ (1.Shimoinayoshi Elementary School, 2. Iwaki Junior College, 3.Nippon Sport Science University)

小学校学習指導要領解説体育編のボール運動領域において、新たにテニスやバドミントンといった種目が示された。授業の質の保証に向けては、エビデンスに基いた適切な達成基準の設定が求められる。しかし、現状では、適切な達成基準を設定する根拠となるデータの蓄積は乏しい。そこで本研究は、小学校6年生のネット型の攻守一体の種目であるテニスを簡易化したゲーム中に期待しうるゲームパフォーマンスの達成基準を明らかにすることを目的とした。そのため、児童が行ったダブルスのメインゲームを撮影し、そこで発揮されたゲームパフォーマンスの分析を行った。その際、Memmet（2008）が提案した成功数と失敗数に10を加え、 $\text{指数} = \frac{(\text{成功数} + 10)}{(\text{成功数} + 10 + \text{失敗数} + 10)} \times 100$ を算出し、その指数が50を超えた場合を合格ラインと設定した（北村ほか、2014）。その結果、期待する達成基準をクラス全体の7割の児童が通過可能な達成率（中垣・岡出、2009）とした場合、今回適用したゲームでは、単元終了時には「打ちやすい位置に入る動き」、「コースの選択」、「相手コートに返球」、「元の位置に戻る動き」が達成可能であることが示唆された。